Hamlet en el Ánimus: acerca del videojuego como máquina de imaginar

> Quizás el próximo Shakespeare de nuestro mundo será un gran director de juegos de rol y al mismo tiempo un informático experto.
>
> Janet Murray. *Hamlet en la Holocubierta,* 1999, pág. 164.

1) Introducción: la sala de la fantasía.

En un libro pionero de la investigadora sobre narrativas digitales Janet Murray (1999), se utiliza como metáfora rectora del análisis una tecnología extraída de la serie televisiva *StarTrek* para graficar las posibilidades narrativas que ofrecen los textos digitales. Se trata de la "Holocubierta", una tecnología de simulación tridimensional de historias que le permite a la capitana Janeway, en *StarTrek,* simular una escena romántica en la era victoriana o en cualquier época que desee. Según Murray, "la Holocubierta de *StarTrek*s una máquina de fantasía universal abierta a una programación personalizada: una visión del ordenador como una especie de genio de la lámpara para contar historias." (1999: 27). Según la autora, la Holocubierta ofrece lo mismo que cualquier otra experiencia literaria, y es que proporciona un espacio seguro donde enfrentar sentimientos que podrían turbar y que, de otro modo, quizá reprimiríamos. En cierto modo, la Holocubierta permite ser otro y a la vez,nosotrxsmismxs.

Otro aspecto que subraya Murray como rasgo diferencial a adoptar por los nuevos formatos narrativos encauzados por medios digitales es supotencial para generar historias "multiformes", en el sentido de narrativas no lineales, que se aproximan mucho más a la ambigüedad, variabilidad y relatividad que caracteriza a las historias que vivenciamos y experimentamos cotidianamente. De hecho, afirma la autora que cuanto más eficientes son los entornos de inmersión, mayor es el estímulo a interactuar y participar activamente en su interior, situación que el "ciberdrama" convierte no en variable sino en requisito. Así lo planteaba también otro texto pionero del estudio de los textos digitales,*Cybertext*(1997) de EspenAarseth, pero desde una perspectiva centrada en lo lúdico y las formas particulares del juego en contextos digitalesantes que en la narrativa como principio estructurante. Aarseth señala que a diferencia del mero movimiento ocular y de dedos al pasar las páginas del libro impreso, los cibertextos requieren un esfuerzo mayor, "no banal", de un operador humano para desplegar los recursos semióticos y generar sentido. A ese requisito interactivo refiere también Murray, aunque lo analiza como propiedad derivada de la estructura ramificada o de trama múltiple.

Un último aspecto en la argumentación de Murray tiene que ver con el margen de movilidad en los mundos ficcionales generados por la máquina digital. La Holocubierta es una sala que rodea a quien la utiliza, de modo tal que como lectores/jugadores quedamos inscriptos y domiciliados en ese espacio, con un margen limitado de maniobra. De allí desprende Murray su noción de "actuación" ("agenciamiento", según el original en inglés)como aquella actividad prevista del usuario/a según las posibilidades habilitadas por el código, dentro de un repertorio de posibles que prevé quien ha diseñado el juego. Discutiendo entonces visiones "optimistas" como la de Jenkins (2013) y otros autores que equiparan creador con usuario alrededor de la categoría de "prosumidor" (el consumidor que produce contenido), lo que Murray subraya es la potestad delegada al lector/jugador que no alcanza a ser nunca la capacidad del programador:

> Pero los usuarios pueden actuar dentro de las posibilidades que están ya programadas. Pueden construir ciudades ficticias, probar estrategias de combate, encontrar un camino único a través de una red en forma de laberinto, o incluso evitar un asesinato, pero a no ser que el mundo imaginario no sea más que un baúl de los disfraces lleno de avatares vacíos, todas las actuaciones posibles del usuario han sido previstas por el autor del entorno virtual." (Murray, 1999: 165).

IanBogost (2010) alude a esta forma persuasiva que ejercen los videojuegos mediante el concepto de "retórica procedural", tratando de marcar la diferencia con otras formas persuasivas de carácter verbal o audiovisual, y remarcando la naturaleza codificada de esta nueva forma de convencer a quien juega sin ofrecer margen de oposición o desacuerdo, a riesgo si no de tener que renunciar al juego.

En definitiva, la Holocubierta funciona como una figura que materializa las posibilidades y limitaciones de las ficciones en el medio digital, aunque acotando esa imagen a la de vivenciasde tipo narrativas (Ruiz Collantes, 2013) generadas a partir de la ficción. Otras dimensiones, como la relación con el otro, la ética implicada o la relación de los textos con el contexto cultural no son puestas de relieve por esta categoría.

2) El Ánimusy la semiótica cultural

La tecnología del Ánimusaparece por primera vez en el juego *Assassin's Creed*(2007) y es el motivo estructurante de gran parte de la saga, aunque cada vez más desdibujado conforme avanzan las entregas. El Ánimuses una máquina de viaje temporal individual y mental, que permite al usuario o usuaria revivir las emociones y sensaciones de algún antepasado de su

línea genética. Con la información del ADN, la poderosa corporación Abstergo busca recuperar un artefacto ¿alienígena? que otorga un poder inconmensurable a su poseedor.

En una especie de silla o camilla, quien se conecta al Ánimusrevive la memoria genética de los ascendientes y en torno a esa dinámica se conjuga el motivo estructural básico del juego, junto con el otro motivo de una lucha plurisecular entre facciones de asesinos y templarios ante visiones sociopolíticas contrapuestas. La saga ha explotado muy productivamente este modelo, que posibilita la generación cuasi infinita de narraciones enmarcadas y construye la complejidad de la trama a partir de la alternancia entre sucesos revivenciados del antepasado y escenas vivenciadas por quien está sentado en el Animus.

Esta alternancia, sin embargo, ha ido desapareciendo como elemento novedoso de la trama, limitando el argumento a la peripecia del personaje principal, lo que acaba por equiparar el juego a la forma típica del juego de rol. El efecto principal de este desdibujamiento de la estructura de relato marco y relato enmarcado es un achatamiento de la trama y la pérdida de la posibilidad de manejar distintos avatares, lo que provoca una simplificación de la experiencia narrativa y un debilitamiento de la impronta genérica de la ciencia ficción, rasgo que había caracterizado a la trama en sus inicios.

El Ánimusofrece entonces una metáfora para vincular la perspectiva semiótico-cultural de IuriLotman con un abordaje teórico acerca de la ficción, anclada en modos históricamente situados de lectura en contexto de medios digitales del presente (Baricco, 2019).

En primer término, porque es la metáfora perfecta para graficar el mecanismo semiótico del *texto en el texto*(Lotman, 1996c). Para Lotman, un texto es una persona semiótica capaz de establecer relaciones dialógicas y de mutua interpretación con otros textos. Esta relación dialógica se sustenta no solamente a partir de la información compartida o que tienen en común ambos textos (aquello que Lotman refiere en términos de *memoria* o espesor memorial), sino también a partir de la nueva información que aporta texto al otro (*creación*). Ese diálogo se intensifica en el caso del texto dentro de otro, porque los efectos del flujo informativo entre ambos han sido deliberadamente previstos por el texto que engloba: el Ánimusprevé iguales o similares posibilidades para el avatar, ya sea que su aventura se ambiente en la Italia renacentista, en el medioevo, en la Grecia clásica o en el Antiguo Egipto. Persiste, sin embargo e indefectiblemente, un intenso margen de intraducibilidad y ambigüedad en el texto inserto, que no logra ser “controlado” totalmente y genera sus propias fricciones: por ejemplo, el caso del parkour como mecánica básica, esquivando obstáculos y

haciendo un uso “deportivo” del espacio en general y de la ciudad en particular en todas las entregas.

A diferencia de la noción propuesta por Julia Kristeva (de cuño bajtiniano) de intertextualidad, el mecanismo del texto en el texto tal cual lo concibe Lotman comporta procesos de intercambio informativo entre ambos componentes y no necesariamente intercambios de carácter verbal, razón por la cual habilita para pensar las vinculaciones con otros textos, otros lenguajes o incluso con procesos culturales en conjunto, y no solamente textos verbales.

El Ánimuses una máquina generativa de textos, replicados según pautas básicas como señalamos antes, de asunto variable con innumerables posibilidades. A diferencia de la Holocubierta, además, el Ánimusinvita a un mundo abierto, sumamente sensible a la actuación del avatar[1]. Cada nueva entrega de la saga debe negociar su sentido con respecto a este mecanismo generativo general, anexando nuevos textos cuyo énfasis suele estar colocado en actualizar estereotipos y clichés en torno a determinadas épocas o sucesos históricos (Camila Conde Vitale referirá a este punto en su intervención).

Un segundo aspecto del Ánimuscomo lógica generativa de lo ficcional, susceptible de ser abordada desde una perspectiva semiótica, es la cuestión de la memoria y su relación con la cultura. Por lo general, concebimos la historia como el conjunto de hechos pasados, a partir de los cuales y luego de acontecidos se estructura un relato que lo organiza y los dota de sentido mediante una explicación. El Ánimusno es una máquina de rememoración solamente, sino de sincronización de la experiencia: se trata de recordar aquello vivido por otro, cuya memoria genética se comparte. El juego penaliza la no sincronización con la interrupción del juego, porque no se trata de re-hacer la historia pasada, sino de re-actuarla. Podemos trazar aquí un vínculo con el concepto de “actuación” de Murray, aunque resulta más relevante en términos de una semiótica cultural visualizar aquí el modo particular en que los textos “construyen su auditorio” (Lotman, 1996d), es decir, de qué manera aportan la porción de información requerida para incrementar la memoria del destinatario según las propias necesidades del texto de ser comprendido. Los textos complejos como los del arte son particularmente propensos y eficientes a la hora de desarrollar este proceso, “haciendo recordar lo que no se sabía”, según el juego de palabras sustentado en la paradoja que utiliza Lotman (1996d).

[1] En Assassin’s Creed 1, acciones de “perfil alto” como correr, asesinar, pelear, etc. activan las contramedidas que regulan el funcionamiento ordenado de ese mundo ficcional, como por ejemplo la reacción y persecución de los guardias. A su vez, acciones de “perfil bajo” (como camuflarse entre la multitud, caminar o evitar ingresar a zonas prohibidas) permiten ejercitar a quien juega experiencias más próximas a las del turismo en ese mundo virtual.

Esta última afirmación aplica perfectamente al Animus, si bien el proceso de recordación en el juego *Assassin's Creed* se reduce a tener que repetir las mismas acciones y decisiones del antepasado. Nuevamente allí vemos funcionando el mecanismo del *texto en el texto*: el personaje cuyo avatar comandamos está obligado a transitar su libreto de base, a riesgo si no de ser penalizado en el juego. Es decir, el juego hace recordar lo que no se sabía, pero es sumamente estricto con las desviaciones y derivas, restringiendo el sentido de lo sincronizado a la re-actuación de la historia literal desplegada en un mundo abierto. Hay aquí una especie de tensión entre regla y mundo virtual, pues si bien se admiten algunas variaciones superficiales sobre cómo acontecieron los hechos (en algunas misiones, se puede adoptar un enfoque de perfil alto o de perfil bajo sin poner en riesgo la sincronización). El mundo del Ánimusen el videojuego *Assassin's Creed* es más amplio que la sala de la Holocubierta en *StartTrek*, pero su concepción de la historia y el lugar que cabe en ella no sólo al personaje principal del juego sino también al jugador/a que lo comanda, no ofrecen una libertad a la medida del mundo abierto del juego. Es decir, tanto el Ánimus como la Holocubiertaofrecen una libertad condicionaday controlada, tal como lo describe la categoría de "actuación" de Murray.

3) Hamlet en el Ánimus

¿Qué aporta a un estudio semiótico de la cultura esta imagen de repertorio de avatares, sistema de engranajes para producir narraciones y modelo agónico de realidad entre facciones en eterna disputa, según lo propone la figura del Ánimus en *Assassin's Creed*? Y más importante aún, ¿qué aporta para un estudio de los modos en que se construyen y receptan algunas ficciones contemporáneas, como podrían ser el videojuego, el cine o las series televistas, aunque también podríamos encontrar elementos ficcionales en discursos políticos o eslóganes de mercado?

El Ánimus duplica semióticamente en el mundo del juego la propia experiencia de jugar videojuegos (*textoen el texto*), delatando en la trama alternada entre el personaje que recuerda y antepasado recordado la propia tensión que se establece, fuera de la ficción, entre jugador/a y avatar. Esta duplicación puede ser relacionada con uno de los mecanismos constitutivos de la semiótica lotmaniana como es el principio de dialogismo y, en particular, el de simetría especular.

La simetría especular o fenómeno del enantiomorfismo refiere a la situación particular del reflejo en el espejo, que invierte la orientación derecha-izquierda. El reflejo, en este sentido, es

un idéntico pero de signo invertido, pues a pesar de que duplica exactamente, no podría ser colocado en superposición con su original. A través del fenómeno del enantiomorfismo, Lotman explica la situación básica de comunicación como el encuentro de al menos dos individuos o *partenaires* de la comunicación, que poseen una porción de memoria compartida y en común (la cuota de "reflejo"), que es la que garantiza su mutua comprensión y traducibilidad; y a la vez poseen una cuota de información desconocida para el otro *partenaire* (la cuota de reflejo invertido), que será la que active la dinámica del proceso de traducción entre ellos. A partir de esta noción, es posible pensar la complejidad que ofrece la metáfora del Ánimus para representar("modelizar" diría Lotman) la lógica ficcional del videojuego como una estructura de múltiples niveles y con diversas capas de delegación de responsabilidades: desde el control y libertad de movimiento condicionada que se otorga a quien juega sobre las acciones del avatar, como en la mayoría de los videojuegos; a formas más complejas de delegación como las que ofrecen algunos juegos de trama múltiple o con alternancia de personajes, que agregan a esa primera capa una segunda en donde un personaje se responsabiliza sobre el devenir y acción de otro dentro de ese mundo ficcional.[2]

Una cuestión no menor que se desprende también de esta representación compleja de los procesos ficcionales que nos ofrece el motivo del Ánimus, es su capacidad de ofrecer un modelo para la comprensión de la gestión de las emociones derivadas de la experiencia de jugar. JesperJuul (2013) postula que los videojuegos hacen soportables ciertas vivencias traumáticas, extrañas o ajenas a nuestra biografía porque ofrecen marcos de experiencia y experimentación apaciguados de riesgo y de impacto emotivo, es decir, espacios ficcionales pacificados donde es posible realizar acciones sin consecuencias concretas ni efectivas sobre el mundo fuera del juego. Esta contención ética y emotiva representa, en términos semióticos, una frontera porosa porque filtra aquella información proveniente del mundo de fuera del juego para hacer comprensible elementos, relaciones, lógicas, etc. dentro del juego, sin implicar necesariamente una retroalimentación con el mundo extralúdico o, al menos, una relación directa, sino más bien atenuada y mitigada en cuanto a su efecto emotivo.

Un buen ejemplo lo plantea la situación de muerte del avatar: la saga *Assassin's Creed* penaliza la desincronización con la interrupción del juego o la muerte del avatar; pero no es una consecuencia definitiva sino transitoria, pues segundos después el avatar volverá a estar disponible en un punto previo antes de acontecida la desincronización, para retomar la

[2] En este escrito tan solo hemos mencionado el caso de la saga *Assassin's Creed,* pero podríamos considerar una gran cantidad de ejemplos respecto a este último punto, como los juegos del director David Cage en su estudio QuanticDream o la renombrada saga *MassEffect*de Bioware, por citar algunos ejemplos relevantes.

aventura. Esta mecánica de guardado automático y puntos de control posibilita no tener que comenzar nuevamente la partida cuando se fracasa (situación novedosa, si la comparamos con otros videojuegos de los 80 y los 90) y plantear el juego como una ficción para el disfrute. Claramente, quien juega realiza una apuesta emocional y se compromete con el derrotero de su personaje, aunque queda claro que los videojuegos regulan ese compromiso proponiendo diversos grados de responsabilidad, aunque sin opacar por completo la finalidad lúdica primordial. Si bien hay juegos melancólicos, otros que provocan pavor o shock, que nos enfrentan a dilemas éticos complicados o que resultan polémicos con respecto a algunas prácticas y concepciones de nuestra vida social, los márgenes de compromiso e impacto emotivo suelen estar regulados para promover el bloqueo empático (Beithaupt, 2011) que asegure, en última instancia, el disfrute de la experiencia ficcional. La suspensión momentánea de la incredulidad, en el caso de los videojuegos, no implica la transmisión de mensajes descontrolados: incluso en este plano emotivo, la actuación de quien juega también está condicionada y regulada.

Con este recorrido entonces sería dable pensar que el Ánimus ofrece similares propiedades explicativas como modelo teórico para pensar las ficciones de nuestro tiempo, así como la Holocubierta lo fue al momento de pensar el ciberdrama sobre el que reflexionó Janet Murray. El Ánimus es útil a ese fin por su condición de tecnología compleja generativa de ficciones virtualmente ilimitadas, pero también por su relación con la memoria acumulada en los cuerpos y los modos en que las interacciones de la máquina con el hombre inauguran un tipo específico de relación dialógica hombre-máquina entre *partenaires* de la comunicación, capaces de modificar el volumen de memoria de uno y otro con márgenes posibles de creación de nueva información cultural; en torno a esa figura de Ánimus entonces podríamos pensar que bien podría estructurarse una reflexión acerca de las capacidades semióticas específicas de los textos digitales en general y de los videojuegos en particular por tres motivos:

1) Resulta altamente productivo para definir un tipo de modelización específica, que en otro lado hemos denominado “modelización virtual” (Molina Ahumada, 2015), que se sustenta en explorar y explotar al límite la relación enantiomórfica planteada por Lotman en términos de mecanismo simétrico espectacular básico en los procesos culturales. El videojuego plantea una serie de situaciones refractarias y de delegación (poder, emotivo, ético y de responsabilidad) de un texto a otro, organizados internamente como textos dentro del texto.
2) El videojuego leído a partir de la metáfora del Ánimus permite diferenciar espacios ficcionales anidados, capaces de expresar en su arquitectónica modos históricos y

sociales de percibir y conceptualizar la realidad, incluso aquella que proviene del pasado o las expectativas de futuro. La noción de "cronotopo" planteada por Bajtín, en el marco de su análisis de la novela, nos ofrece algunas claves para seguir indagando en torno a la modelización témporo-espacial, si bien la propuesta lotmaniana posee un rasgo más espacio-temporal.

3) En tercer lugar, el Ánimus ofrece una lente de abordaje para la cuestión de las heroicidades complejas que plantea el videojuego, donde la relación entre personaje, avatar y quien juega dibuja una red de relaciones dialógicas que, de ser asumidas como mera delegación, dejarían fuera las tensiones y múltiples posibilidades de sentido (por el margen de intraducibilidad y diferenciales informativos entre los partenaires de la comunicación) que convierten a algunos videojuegos en máquinas altamente persuasivas y emotivas. Es esa capacidad dialógica, en términos de negociación de sentido a través de los mecanismos específicos de traducción en las fronteras o membranas semióticas de cada texto cuando entra en relación, la que interesa desde una perspectiva semiótico-cultural. El Ánimus ofrece, para ello, una metáfora altamente productiva para imaginar y hacer plástico ese complejo proceso de construcción de heroicidad.
4) Por último, la productividad del videojuego (leído a partir del Ánimus) para incrementar la información y la memoria disponible en la cultura, es decir, su potencia constructiva con respecto al auditorio, haciéndole conocer lo que no sabía mediante la incorporación de nueva información a través de recursos y mecanismos no necesaria ni exclusivamente verbales. Esta propiedad, que hemos inscripto en lo que Bogost afilia a una retórica procedural, constituye un rasgo que debe ser atendido por las disciplinas humanísticas y de las ciencias sociales, sobre todo en lo que atañe a la potencia persuasiva sutil de estas máquinas de imaginar, recordar y crear nueva información acerca de la realidad, como son los videojuegos.

Lejos de constituir una teoría cerrada, nuestra propuesta se presenta como una reflexión en ciernes, que empieza a ser esbozada conforme intentamos captar la complejidad de un fenómeno contemporáneo sin anular o coartar su potencia lúdica ni su voluntad explícita de diferenciarse de formas ficcionales anteriores, a las que traduce bajo nuevas formas y con nuevas regularidades. El Ánimus y el videojuego comparten, en definitiva, esta misma vocación de hacer vivibles, experimentables y experienciables la posibilidad de vivir otras vidas, modelizada en la piel de otro. A jugar.

Bibliografía

Aarseth, E. (1997) *Cibertext. Perspectives onergodicliterature.* Baltimore: The Johns Hopkins UniversityPress.

Baricco, A. (2019) *TheGame.* Bercelona: Anagrama.

Bogost, I. (2010) *PersuasiveGames.* Cambridge – London: The MIT Press.

Breithaupt, Fritz (2011) *Culturas de la empatía.* Madrid: Katz.

Huizinga, J. (1972) *Homo Ludens.* Madrid: Alianza.

Jenkins, Henry (2013) *Fans, blogueros y videojuegos.* Barcelona: Paidós.

Juul, J. (2013) *The Art of Failure. An essay on the pain of playing video games.* Cambridge: The MIT Press.

Lotman, I. (1996a) Acerca de la semiosfera. En *La Semiosfera I* (pp. 21-42). Madrid: Cátedra.

Lotman, I. (1996b) Asimetría y diálogo. En *La Semiosfera I* (pp. 43-60). Madrid: Cátedra.

Lotman, I. (1996c) El texto en el texto. En *La Semiosfera I* (pp. 91-109). Madrid: Cátedra.

Lotman, I. (1996d) El texto y la estructura del auditorio. En *La Semiosfera I* (pp. 110-117). Madrid: Cátedra.

Molina Ahumada, E. P. (2015) Los juegos de la ficción. Del mito al videojuego. En S. Barei et al. *Seminario de Verano III: El hombre y los mundos de ficción* (pp. 145-172). Córdoba: FL-UNC.

Molina Ahumada, Ernesto Pablo (2017) "Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego". *Luthor,* 32. Disponible online: http://revistaluthor.com.ar/spip.php?article167

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta.* Barcelona: Paidós.

Ruiz Collantes, Xavier (2013) *Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas* en Carlos Scolari (ed.) *Homo Videoludens 2.0.* Barcelona: UB, pp. 20-50

Ubisoft Montreal (2009) *Assassin'sCreed.* Francia: Ubisoft.